

e&l

erleben und lernen
e&l / 11. Jahrgang
Oktober 2003 / € 6,90
ISSN 0942-4857

erleben und lernen

*Internationale Zeitschrift für
handlungsorientiertes Lernen*

5/2003

Gestalten

Ansichten – Ansätze – Einsätze



- „Sein oder Nicht-Sein, das ist hier die Frage!“ – Theatertherapie in einem Klinikum
- Gestalten mit neuen Medien – Digitale Bildproduktion als Chance für ästhetische Praxis
- Wunschzettel zur Unzeit: Plädoyer wider verordnete und vorgestanzte „Kunsterfahrungen“
- Spiel mit bildnerischen Mitteln
- Die Collatypie – Eine Verführung zu künstlerischem Gestalten
- Poetische Zauberkunst
- Rezensionen
- Termine



Herausgeber:

Prof. Dr. Michael Jagenlauf M.A.,
Prof. Dr. Werner Michl M.A.,
Gastherausgeber: Prof. Dr. F. Hartmut
Paffrath

Redaktion:

Prof. Dr. Michael Jagenlauf M.A., Klosterkamp
43, 21337 Lüneburg, Tel.: 0 41 31/5 63 43, Fax:
0 41 31/8 36 65, E-Mail: jagenlauf@t-online.de;
Prof. Dr. Werner Michl M.A. (V.i.S.d.P.), Keller-
bachstr. 7, 82335 Berg, Tel.: 08151/516 62, Fax:
0 81 51/97 06 30, E-Mail: michl@hostmail.de

Herausgeber-Beirat:

Peter Alberter, Regensburg; Prof. Dr. Gün-
ther Amesberger, Wien; Dr. Peter Daschner,
Hamburg; Wilfried Dewald, Hindelang; Jörg E.
Feuchthofen, Bonn; Dr. Rüdiger Gilsdorf, Bad
Kreuznach; Gustav Harder, Buchenberg; Bernd
Heckmair, München; Henning Henschel, Lübeck;
Hans-Peter Hufenus, St. Gallen; Holger Kolb,
Hohegeiss; Dr. Rolf Mantler, Schondorf; Dr.
Albin Muff, Bamberg; Prof. Dr. Richard Münch-
meier, Berlin; Netzwerk »erleben und lernen«,
Berlin; Prof. Werner Nickolai, Freiburg; Prof. Dr.
F. Hartmut Paffrath, Augsburg; Monika Pietsch,
Hannover; PD. Dr. Jutta Schlich, Heidelberg; Dr.
Cornelia Schödlbauer, Ottensoos; Christiane
Thiesen, Lindau; Prof. Dr. Kurt Weis, München

Erscheinungsweise und Bezugspreise:

6 Hefte: 15.2., 15.4., 15.7. (Doppelheft),
15.10., 15.12. Jahresabonnement: € 35,80.
Einzelhefte € 6,90/ € 12,80. Alle Preise zzgl.
Versandkosten. Das Jahresabonnement verlän-
gert sich jeweils um ein Jahr, wenn es nicht 6
Wochen vor Jahresende schriftlich gekündigt
wird. Wir bitten bei Auslandsüberweisungen

für Abo-Zahlungen darauf zu achten, dass der
genaue Rechnungsbetrag unserem Konto gut-
geschrieben wird. Abgezogene Bankgebühren
müssen wir der Rechnung wieder aufschlagen.

Anzeigen:

ZIEL GmbH, Alex Ferstl, Neuburger Str.
77, 86167 Augsburg, Tel. 0821/724477, Fax
0821/724455. E-Mail: e-und-l@ziel.org. Es gilt
Anzeigen-Preisliste Nr. 11, gültig ab 01.06.2002

Layout und Grafik:

alex media, Augsburg

Druck: Pröll Druck GmbH, Augsburg. Ge-
druckt auf Recycling-Papier.

Verlag und Abonnentenbetreuung:

ZIEL GmbH, e&l – erleben und lernen, Neubur-
ger Str. 77, 86167 Augsburg, Tel. 0821/724477,
Fax 0821/724455. E-Mail: e-und-l@ziel.org

Copyright © 2003, ZIEL GmbH, Augsburg:

Die Zeitschrift und alle in ihr enthaltenen
einzelnen Beiträge und Abbildungen sind ur-
heberrechtlich geschützt. Mit Ausnahme der
gesetzlich zugelassenen Fälle ist eine Verwer-
tung ohne Einwilligung des Verlags strafbar.
Erfüllungsort und Gerichtsstand: Augsburg.

Beiträge, die mit Namen oder Initialen des
Verfassers gekennzeichnet sind, stellen nicht
in jedem Falle die Meinung der Redaktion
oder des Herausgebers dar. Für unverlangt
eingesandte Manuskripte kann keine Haftung
übernommen werden.

Zitierweise: e&l – erleben und lernen

Fotos: von den Autorinnen und Autoren

Titel: Hermann Moser

ISSN 0942-4857

Vertriebskennzeichen B 130 20

Beilagenhinweis: Teilen dieser Ausgabe liegen als Beilagen das Fortbildungsverzeichnis des bsj
Marburg und vom ZIEL-Verlag bei. Wir bitten unsere Leser um freundliche Beachtung.

e&l-Heft 6/2003 erscheint am 15.12.2003
u.a. mit folgenden Beiträgen:

Peter Müller: Schule der Phantasie

Hans M. Krimm: Geschichte lebt – Ge-
schichts-Hobby-Kurs als Experiment

Steffi Rohling: Erlernen von sozialer
Kompetenz am Beispiel von Feed-back
geben und –nehmen

Mareike Haupt: Märchenhaft – Märchen in
der Umwelt- und Nachhaltigkeitsbildung

Gerhard Andrusch: Betrieblicher Umwelt-
schutz – einmal anders

Neuerscheinung!



Erste Hilfe Outdoor



Erste Hilfe Outdoor

Fit für Notfälle in freier Natur

Peter Oster
Illustrationen von Oliver Eger

OUTDOOR
SCHULE



PRÄNTISCHE ERLEBNISPAKETE
www.ziel.org



Peter Oster:

Erste Hilfe Outdoor

Fit für Notfälle in freier Natur

**komplett in Farbe –
mit wasserfester
Kurzanleitung
für unterwegs!**

Ein gebrochener Arm, ein verstauchter Fuß, akute Bauch-
schmerzen oder eine allergische Reaktion – all das ist in
der Stadt für den modernen Rettungsdienst kein großes
Problem. Doch wie sieht es aus, wenn man mitten im
Wald, im Gebirge oder in der Wüste in eine solche Situa-
tion kommt? Starke Schmerzen, Atemnot, Aufregung! Wie
kann man jetzt den Überblick behalten und die richtigen
Entscheidungen treffen?

Dieses Buch beschreibt Schritt für Schritt, was beim
Outdoor-Notfallmanagement zu beachten ist. „Erste Hilfe
Outdoor“ ist das Ergebnis aus vielen Jahren Seminarer-
fahrung. Alle beschriebenen Techniken sind in der Praxis
erprobt und haben sich bewährt. Das Buch eignet sich
somit hervorragend als Ergänzung zu einem Erste-Hilfe-
Kurs oder zum Selbststudium.

192 Seiten, Format 20x24 cm, Softcover
322 Fotos/Abb./Grafiken; 4-Farbdruck
29,80 € ISBN 3-934214-95-9

Bestellungen bitte an

ZIEL-Verlag, Neuburger Str. 77, D-86167 Augsburg
Tel. 08 21-72 44 77, Fax 08 21-72 44 55

E-Mail: verlag@ziel.org oder im Internet: www.ziel.org

oder in jeder guten Buchhandlung!



Von 1999 bis 2002 erschienen
Hefte* zu folgenden „akzenten“:

e&l

Nachbestellung

* Hefte sind zum Teil vergriffen; evtl. erfolgt
die Nachbestellungs-Lieferung als Kopien;
Übersicht über alle seit 1993 in e&l-Heften
erschienenen Artikel unter:
www.ziel.org/e-und-l-archiv

99

Internationale Jugendarbeit – interkulturelles Lernen, Heft 1/99
Rituale kontrovers, Heft 2/99
Fünf Jahre Internationales Jugendprogramm e.V., Heft 3&4/99
Go east – Handeln, Lernen und Erleben in Osteuropa, Heft 5/99
Lust am Lachen, Heft 6/99

00

Project Adventure – Abent. in Schule u. Jugendarbeit, 1/2000
Lustvolles Lernen: ABC-Konzept u. Proj. Adv. (Teil II), 2/2000
Miszellen – Aspekte d. Erlebnispäd., Heft 3&4/2000
Naturerleben, Heft 5/2000
Aktionen und Reflexionen, Heft 6/2000

01

Hemmungslos erleben? Horizonte und Grenzen, Heft 1/2001
Immer tiefer: Materialien für Höhlentouren, Heft 2/2001
Kirche unter freiem Himmel, Heft 3&4/2001
„Vision Quest“ Heft 5/2001
Auf dem Rücken der Pferde Heft 6/2001

02

Outdoors, Heft 1/2002
Wildwasser, Heft 2/2002
Aktives Lernen, Heft 3&4/2002
Nachhaltige Lernszenarien, Heft 5/2002
Erlebnispädagogik in Österreich, Heft 6/2002

e&l

Gestalten

Ansichten – Ansätze – Einsätze

Welch ein Glück, dass diese Zeitschrift „erleben und lernen“ heißt und nicht „Erlebnispädagogik“ oder so ähnlich! In diesem Heft geht es um Gestalten, um Bilder und Bildung, um Theater und andere Verzauberungen der Wirklichkeit. Also natürlich um Erleben und Lernen, nicht unbedingt aber um Erlebnispädagogik im engeren Sinn. Ohne Prof. Dr. F. Hartmut Paffrath wäre dieser Schwerpunkt weder angedacht noch vollendet worden. Er hat sich um Titel, Themen und Autoren/innen gekümmert und das Heft bis zum Druck begleitet. Dafür danken wir Herausgeber dieser Zeitschrift ihm herzlich! Zudem war die Kapazität dieses Heftes wieder mal zu gering: „2 Aufsätze haben nicht mehr ins Heft gepasst – die sollten in die nächste Ausgabe rein“, meldete Alex Ferstl. Lieber, Alex, lieber Hartmut – sie kommen in das nächste Heft, sozusagen als Nachklang!

Jürgen Vieth hat uns einen Leserbrief zum Internationalen Kongress 2002 zugesandt, der eigentlich in Heft 3&4/2003 hätte abgedruckt werden sollen. Das haben wir versäumt, oder besser: verschlampt. Absicht liegt da keine dahinter, denn wir freuen uns über jeden Leserbrief. Auf Seite 32 haben wir dieses Versäumnis nachgeholt und bitten um Entschuldigung!

Ein wenig schauen wir schon voraus ins nächste Jahr. Im Oktober 2004 wird der nächste Internationale Kongress „erleben und lernen“ mit Motto „Der Nutzen des Nachklangs – vom Erlebnis zum Ergebnis“ stattfinden. Dazu suchen wir Referenten/innen für Foren und Workshops. Jetzt sind wir auf der Suche und offen; in wenigen Monaten suchen wir aktiv. Jetzt ist also die Chance für junge Erlebnispädagogen und Outdoor-Trainerinnen, bei diesem Kongress mitzuwirken, Zeichen zu setzen, auf sich aufmerksam zu machen (S. 27). Wir freuen uns über alle Angebote! Zudem weisen wir auf den Preis „erleben und lernen“ hin. Die Bewerbungsfrist beginnt jetzt und endet im September 2004 (S. 29).

Wie immer wünschen wir Spaß beim Lesen, neue Anstöße und viele Anregungen, neue Ideen und viel Impulse und einen erfolgreichen Herbst – pädagogisch und privat!

Michael Jovanović
Hermann Jell

akzent

Seite 4	F. Hartmut Paffrath Gestalten ... Zur Einführung
Seite 5	Horst Thalmaier „Sein oder Nicht-Sein, das ist hier die Frage!“ Theatertherapie im Klinikum Nord Ochsenzoll, Hamburg
Seite 10	Constanze Kirchner Gestalten mit neuen Medien Digitale Bildproduktion als Chance für ästhetische Praxis
Seite 14	Christiane Raab Wunschzettel zur Unzeit Ein Plädoyer wider verordnete und vorgestanzte „Kunsterfahrungen“
Seite 16	F. Hartmut Paffrath Spiel mit bildnerischen Mitteln Auflockerungen für Zwischendurch – Versuche mit einem Computerzeichenprogramm
Seite 18	Hermann Moser Die Collotypie Eine Verführung zu künstlerischem Gestalten
Seite 22	Poetische Zauberkunst Interview mit Zauberkünstler Pavo

service

Seite 28	Kurz vorgestellt
Seite 30	Rezensionen
Seite 32	Leserbrief
Seite 33	Literatur- und Mediendienst Aktuelle Titel- und Zeitschriftenartikel
Seite 34	Termine
Seite 35	Kleinanzeigen

Gestalten mit neuen Medien

Digitale Bildproduktion als Chance für ästhetische Praxis

von Constanze Kirchner

Fraglos hat der Computer in den letzten Jahren Einzug in die Lebenswelt von Kindern und Jugendlichen gehalten. Die wachsende Bedeutung von Computertechnik und digitaler Fotografie als Gestaltungsmittel findet ihren Niederschlag auch im ästhetischen Verhalten von Kindern, Jugendlichen und Erwachsenen. Insbesondere der selbstverständliche Umgang mit dem Computer, der mittlerweile in mehr als jedem zweiten Haushalt zu finden ist (vgl. Shell-Studie 2000, S. 199 ff.) schließt ein, dass auch dieses Gerät mit seinen unterschiedlichen Programmen als bildnerisches Ausdrucksmittel genutzt wird. Von daher gehört das Vermitteln von Medienkompetenz mittlerweile zum selbstverständlichen Anliegen pädagogischer Tätigkeit.

Das Aufwachsen mit dem Computer und damit verbunden der Gebrauch von Mal- und Zeichenprogrammen, Internet, Autorenprogrammen usw. führt zu neuen Gestaltungsmöglichkeiten und Ausdrucksformen. Die digitalen Bildproduktionen zeigen insbesondere bei kleineren Kindern eine neue Bildsprache: Simulierte Werkzeuge der Bildbearbeitungsprogramme lassen spezifische Effekte zu, erlauben das Füllen von Gegenständen und Hintergründen per Knopfdruck mit Farben und Mustern. Vorgefertigte Figurationen und Objekte werden in die Bilder integriert usw. Präformiertes,

Schriftzeichen, Füllmuster, gleichmäßige Füllfarben oder chromatische Übergänge, Konturierungen, Cliparts u. Ä. verbinden sich mit den altersgemäßen Darstellungsformen der Kinder.

Ralfs Kamel-Bild (Abb.1) zeigt, dass der 12jährige Junge aus dem Internet kopierte Bildelemente in seine Darstellung aufnimmt (Biene mit Blume, Kamel, Vögel, Schildkröte) und diese mit großer Freude zeichnerisch ergänzt: Das Kamel bekommt eine Brille und eine Leine, die ein konventionell gemaltes Kind in der Hand hält; Zaun, Haus, Wiese, Himmel und Sonne werden mit Hilfe von Linienzeichnungen und Füllfunktionen eingefügt. Hochmoti-

viert und mit kontinuierlichem Interesse arbeitet auch Eric an seinem Bild (Abb. 2): Er kopiert sein Lieblingsbild von Lara Croft aus dem Internet, lässt sich selbst mit der Digitalkamera aufnehmen und montiert sein Porträt in die Darstellung – genau mit dem Kinn unter den Pistolenlauf seiner Heldin.

Ästhetische Praxis in der Pubertät

Beide Kinder arbeiten ausdauernd und engagiert an ihren Bildern – in einer Altersphase, in der die gestalterische Aktivität – zumindest mit Pinsel und Bleistift – eigentlich abnimmt. Viele Kinder geben im Übergang zur Pubertät ihre Zeichentätigkeit deshalb auf, weil ihre Darstellungsfähigkeiten nicht ihren komplexen Bildvorstellungen, ihrem Mitteilungs- und Ausdrucks willen entsprechen. Diese Unzufriedenheit über das eigene Ausdrucksvermögen und mangelnde Hilfestellungen führen häufig dazu, dass bildnerische Aktivitäten keine große Rolle mehr für die Kinder und Jugendlichen spielen und in den Hintergrund treten. Darüber hinaus verlagert sich einerseits das Interesse der Jugendlichen auf andere Ausdrucksbereiche (z. B. Mode, Piercing, Körperbemalung, Tanz usw.), zum anderen ist auch denkbar, dass nun dem Mitteilungs- und Kommunikationsbedürfnis bevorzugt sprachlich nachgekommen wird (z. B. Tagebuch schreiben). Dennoch ist die Bildsprache von Jugendlichen außerordentlich vielfältig. Jugendliche verwenden spezifische symbolische Codes, sie adaptieren Kunststile und Comic-Sprachen, sie ahmen Karikaturen, Piktogramme und verschiedene Bildklischees aus Werbung, Zeitschriften u. Ä. nach.

Blickt man auf die hohe Motivation von Kindern und Jugendlichen, z. T. auch Erwachsenen, die das Gestalten am Computer oftmals schon mit simplen Malprogrammen erzeugt, dann ist zu überlegen, ob nicht der Computer ein geeignetes Hilfsmittel sein kann, die beschriebene Diskrepanz zwischen dem Darstellungsvermögen und einem Bildkonzept zu überbrücken. Eric (Abb. 2) wäre es kaum gelungen – weder sich selbst noch Lara Croft – derart erscheinungsnah abzubilden, wie es ihm die digitale Kombination der beiden Bilder erlaubt. Auch Ralf (Abb. 1) glückt die Gegenständlichkeit

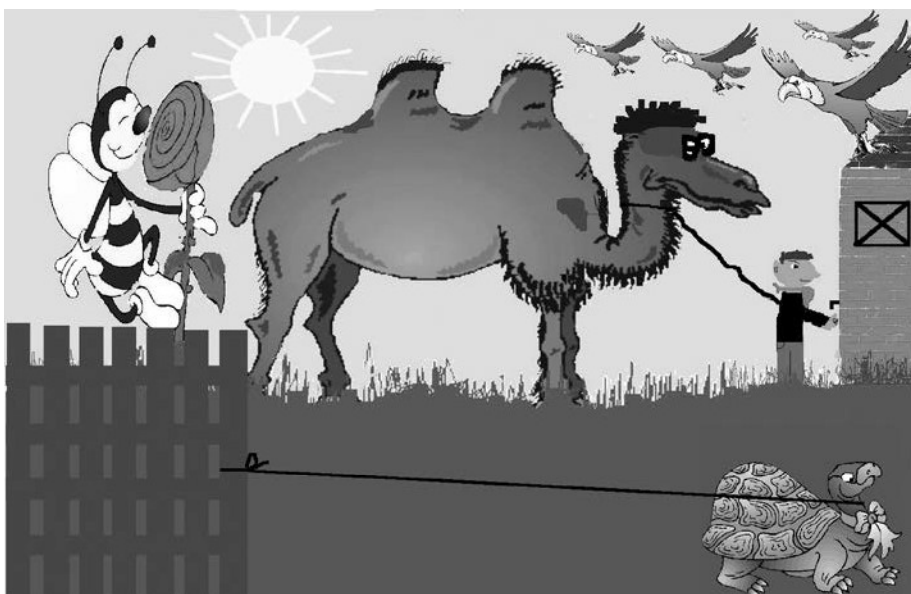


Abb. 1: Ralf (12 Jahre) „Kamel“

Abbildung aus urheberrechtlichen Gründen nicht enthalten.

der Tiere über das Einfügen der Cliparts zu seiner Zufriedenheit. Zugleich ist er in der Lage, über die Verkleinerung der eingefügten Vögel eine räumliche Perspektive zu erzeugen.

Aus einer bereits einige Jahre zurückliegenden Untersuchung von Jürgen Bofinger, Brigitta Lutz und Dieter Spanhel (1999) geht beispielsweise hervor, dass das Schülerinteresse an Medienprojekten in der Schule immens groß ist. 79 % der befragten Schülerinnen und Schüler einer Hauptschule wollen gerne einen Videofilm drehen, 74 % mit Lernprogrammen am PC arbeiten, hingegen nur 33 % eine Zeitung auf herkömmliche Weise herstellen und nur 28 % ein Theaterstück schreiben und spielen (ebd. S. 113).

Bedauerlicherweise wurde in dieser Untersuchung nicht nach dem Interesse an digitaler Bildgestaltung gefragt, jedoch ist anzunehmen, dass auch hierbei ein großer Bedarf zu verzeichnen wäre. Der Computer ist nicht nur ein verlockendes Gestaltungsmittel, er wird von Kindern und Jugendlichen auch als ein Gestaltungsinstrument aus der Erwachsenenwelt gesehen, das dadurch das eigene ästhetische Tun aufwertet. Darüber hinaus weisen die ausgedruckten Bilderergebnisse eine homogene, farblich häufig brillante Oberfläche auf, die außerordentlich geschätzt wird.

Computer als Gestaltungsmittel

Ungeachtet der bislang geringen Aufmerksamkeit, die den digitalen Jugendbildern zukommt, wird das computergestützte Zeichnen, Malen, Collagieren, Montieren und Verändern – parallel zum ständigen Anstieg der Computernutzung im Alltagsgebrauch – immer mehr zum bildnerischen Ausdrucksmittel werden. Hier sollten

pädagogische Überlegungen anknüpfen, wenn potenzielle Lernchancen des Computereinsatzes diskutiert werden. Denn mit der wachsenden Bedeutung des Computers in der Lebenswelt von Kindern und Jugendlichen muss ernsthaft die Frage aufgeworfen werden, ob nicht das digitale Zeichnen und Malen ein geeignetes Medium ist, um die ästhetischen Kompetenzen zu fördern und das Interesse an dem bildhaften Ausdruck aufrecht zu erhalten. Damit verbunden würden neben der Gestaltungskompetenz zugleich Medienkompetenz, Fantasietätigkeit und Kreativität Ausbildung erfahren, die andernfalls eher verschüttet und von anderen Fähigkeiten überlagert werden. Bislang ist noch offen, ob der Computer eine Chance sein kann, das so genannte „Ende der Kinderzeichnung“ zu überwinden und das ästhetische Tun über die Grenze der Pubertät hinaus weiterzuentwickeln.

Besonders zu berücksichtigen sind bei der digitalen Bildgestaltung die deutlich geschlechtsspezifischen Computernutzungsgehnheiten der Kinder und Jugendlichen: Zwar gebrauchen Mädchen den Computer noch immer etwas weniger als Jungen, doch die Untersuchung von Jürgen Schwab und Michael Stegmann (2000, S. 128 ff.) zeigt, dass dieses Gefälle in kurzer Zeit aufgehoben sein wird. Stattdessen seien jedoch die geschlechtsspezifischen Aneignungsmuster zu unterscheiden (ebd.): Während weibliche Nutzerinnen gebrauchtorientiert im Umgang mit dem Computer vorgehen, zeigen sich männliche Nutzer eher spielerisch-experimentell orientiert. „Der Computer genießt bei den weiblichen Jugendlichen selten Hobby-Status und die Office-Anwendungen stehen im Vordergrund. Das Computerwissen der Mädchen und jungen Frauen umfasst ein etwas geringeres Nutzungsspektrum. Ihr Interesse zielt vor allem auf die Verwendung des Computers zur Lösung bestimmter Aufgaben. Männliche Jugendliche fasziniert dagegen stärker das Medium selbst“ (Schwab/ Stegmann 2000, S. 138). Folgt man dieser Aussage von Schwab und Stegmann, würde dem Computer mit der digitalen Bildherstellung ein weiterer Gebrauchswert zugeführt werden. Damit verbindet sich neben dem Erlernen spezifischer Gestaltungstechniken die Möglichkeit, insbesondere die weibliche Medienkompetenz zu erhöhen.

Ihr wollt Euer
Praktikum
einmal anders
erleben?

wir suchen:

Wir suchen für eine selbstständige,
erlebnispädagogische Arbeit,
mit der Möglichkeit zur Umsetzung
eigener Ideen, in einem jugend Team

Praktikanten

für die Dauer von 13 Wochen
bis zu einem Jahr.

wir bieten:

- Wissenschaftliche Begleitung des Praktikums
- Einblick in professionelle
erlebnispädagogische Arbeit
- Möglichkeit der Umsetzung eigener Ideen
- Arbeit mit unterschiedlichsten Altersstufen
- Gute Ausgangsposition für weitere
erlebnispädagogische Tätigkeiten
- Vergütung 100 - 300 EUR mtl. (Kost u. Logis frei)

ganz neu!

Ab 20 Wochen Praktikum Möglichkeit
zur Teilnahme an der
**"PRAXISAUSBILDUNG
ERLEBNISPÄDAGOGIK"**
(PEP) mit Zertifikat!

wir erwarten:

- Bereitschaft zum selbstständigen Arbeiten
- Fähigkeit zur Teamarbeit
- Interesse an natursportlichen Aktionen
- Erfahrung in der Zusammenarbeit
mit Gruppen
- Bereitschaft eigenes Handeln
zu reflektieren

mehr Infos:

GFE - Gesellschaft zur Förderung
der Erlebnispädagogik e.V.

Erlebnistage im Harz
Tel.: (0 55 83) 92 26-10 · Fax: 92 26-11
eMail: harz@erlebnistage.de

Erlebnistage am Schweriner See
Tel.: (0 38 67) 53 01-76 · Fax: 53 01-77
eMail: schwerin@erlebnistage.de

Erlebnistage im Vogelsberg
Tel.: (0 66 43) 38 2 · Fax: 89 02
eMail: vogelsberg@erlebnistage.de

Erlebnistage im Bayrischen Wald
Tel.: (0 85 57) 9 10-26 · Fax: 9 10-31
eMail: bayern@erlebnistage.de

Email: info@erlebnistage.de
www.erlebnistage.de

Merkmale digitaler Bildgestaltung

Ein wesentliches Merkmal digitaler Bildgestaltung schlägt sich im Herstellungsprozess nieder: Weder das Mal- und Zeichenmittel noch der Bildträger leisten einen – dem jeweiligen Medium in irgendeiner Weise adäquaten – Widerstand. Ganz gleich ob ich mit der Maus oder dem elektronischen Zeichenstift den Pinsel oder den Kohlestift simuliere, ob ich scheinbar Ölfarbe oder Aquarellfarben verwende, der (minimale) Widerstand bleibt immer derselbe. Damit verbunden ist zweierlei: Zum einen ist der für das Herstellen eines bildhaften Produktes typische und oftmals auch notwendige Dialog mit dem Material nur noch eingeschränkt gegeben. Visuell bleibt der Dialog auf dem Bildschirm zwar erhalten, leibsinlich und haptisch geht er jedoch verloren. Zum anderen geht mit dem digitalen Gestalten einher, dass der Herstellungsprozess im Verborgenen abläuft, d.h., das direkte Nachvollziehen der Entstehung einer Spur, etwa wenn Kohle mit der Hand auf dem Papier verrieben wird, ist nicht möglich. Die Funktionen des Radierens und Rückgängig-Machens einzelner Schritte werden intensiv genutzt. Herstellungsspuren, die der Materialgebrauch hinterlässt, etwa dass beim mehrfachen Übermalen häufig die Farben an Leuchtkraft verlieren o. Ä. existieren beim digitalen Zeichnen oder Malen nicht. Wäh-

rend normalerweise jeder Produktionsschritt eine Spur verursacht und damit das Material bzw. die Gestaltung verändert, kann das Computerbild beliebig oft verändert werden, ohne dass es zu Materialveränderungen kommt. Irgendwann ist

beim skulpturalen Arbeiten kein Stein oder Holz mehr vorhanden, das Papier ist zugemalt oder ein Loch hineinradiert etc. – beim Arbeiten am Computer ist das Material kein sinnliches Gegenüber, das die Formgebung im traditionellen Sinne steuert und damit zur Gestaltung zwingt. Weil sich während des Herstellungsprozesses viele Zeichenspur verlieren oder sich Bildelemente durch Füllfunktionen zusammenschließen, verschmelzen u. Ä., wirken die Bildergebnisse oftmals anders als gewöhnliche kind- oder jugendgemäße bildnerische Produktionen und vor allem weniger altersadäquat. Während sich der Entstehungsprozess beim traditionellen Gestalten am Material meist noch rekonstruieren lässt, besteht beim digitalen Ausdruck keine Möglichkeit des Nachvollzugs. Man kann die Entstehung eines Bildes nicht mehr vergegenwärtigen und von daher häufig auch kaum mehr verstehen.

Mit dem Verlust des Materialwiderstands bzw. der Nicht-Rekonstruierbarkeit des Entstehungsprozesses verbindet sich allerdings auch der Gedanke, dass das digitale Medium möglicherweise ein Ausdrucksinstrument ist, das in adäquater Weise erlaubt, das innere Erleben in einer medial geprägten Wirklichkeit darzustellen. Angesichts der täglichen Bilderflut und des Medienspektakels sind die

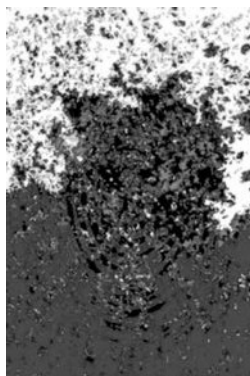


Abb. 3: Iris Kellner (Kunstpädagogik-Studentin der Universität Augsburg) „Tropfen“



Abb. 4: Peter Illner/Adrian Betz/Wolfgang Neidlinger u. a. (Lehrstuhl für Kunstpädagogik, Universität Augsburg) „Multimedia-Installation“

Schwächung der Einbildungskraft, das Schwinden der Poesie, der Bilderarmut des inneren Sinnes häufig beklagte Symptome gegenwärtiger Bilderfülle und gesellschaftlicher Entwicklungen. Doch gerade die innere Vorstellungsfähigkeit kann trainiert werden, wenn aktiv und konstruktiv mit virtuellen Bildern gearbeitet wird und wenn wir an den Interessen und Ausdrucksbedürfnissen von Kindern und Jugendlichen anknüpfen. Die digitale Bildgestaltung kann dazu beitragen, die inneren Bilder zu wecken, die Fantasietätigkeit anzuregen und die Imaginationsfähigkeit zu stärken. Mit der ästhetischen Praxis findet möglicherweise ein langsames Herantasten an noch-nicht-bewusste Fantasievorstellungen statt, Einbildungen und Umbildungen können hervorgerufen, im ästhetisch-praktischen Entstehungsprozess emotional geprägte, zum Teil irrealer Bilder allmählich ermittelt und entfaltet, mitgeteilt und verarbeitet werden. Es besteht die Chance, unzensuriert die verrücktesten Dinge auszudrücken, etwa medial verbreitete Horrorszenarien aufzugreifen und konstruktiv umzugestalten, lustvoll eine Unmöglichkeit nach der anderen auszugestalten oder auch Bilder zum Träumen zu entwickeln.

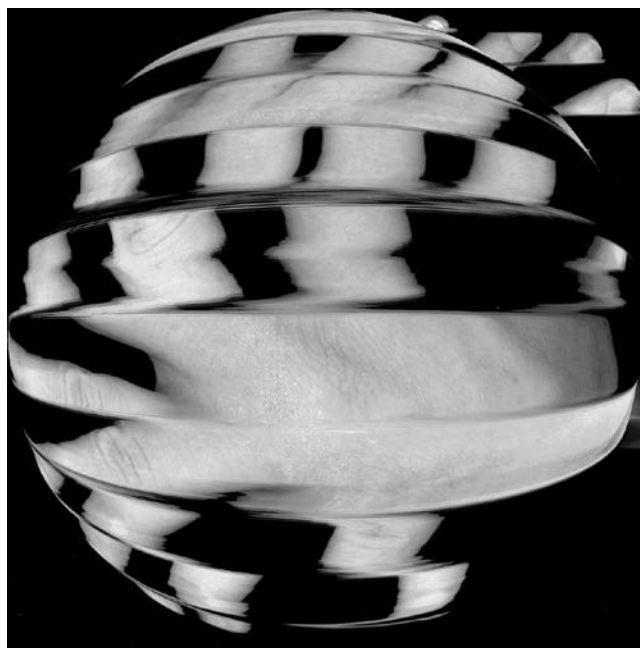


Abb. 5: Yvonne Marcuse/Ellen Feil (Kunstpädagogik-Studentinnen der Universität Augsburg) „Hand auf dem Scanner“

Mediale Interessen – virtuelle Träume

Spielerisches Erproben programmspezifischer Effekte kann die digitale Bildgestaltung anregen und Blockaden, die beim herkömmlichen Gestalten häufig vorhanden sind, überwinden. Einfache Übungen können z. B. mit dem Einscannen von farbigen Untergründen oder verschiedenen Materialien wie Laub, Wurzeln, Sand, industriell gefertigten,



Abb. 6: Thomas Markert (Kunstpädagogik-Student der Universität Augsburg) „Wolkig transzendiert“

interessanten Oberflächen usw. beginnen, die anschließend bearbeitet werden. Für die weitere Bildentwicklung lassen sich beispielsweise stark vergrößerte Ausschnitte wählen, die man farblich oder durch Effekte verändert (vgl. Abb. 3).

Anknüpfend an die musikalischen Interessen von Kindern und Jugendlichen lassen sich – passend zur ausgewählten Musik – selbst hergestellte Farbspiele mit einer Videokamera aufzeichnen, die anschließend großflächig auf eine Leinwand projiziert werden. Mit den Schattenwürfen des eigenen Körpers beim Tanz – am besten in weißer Kleidung – können kuriose und witzige bildnerische Wirkungen erzeugt werden, die Spaß machen und Gestaltungsprozesse auslösen (vgl. Abb. 4).

Das disparate Verhältnis von leibsinlich und medial konstruierter Wirklichkeit wird mit der in Auflösung begriffenen Hand thematisiert (vgl. Abb. 5). Wird die Hand auf den Scanner gelegt und dabei bewegt, entstehen „gestreifte“ Bilder, die dann je nach bildnerischer Konzeption weiter bearbeitet werden. Ähnliches lässt sich freilich mit jeglichen Objekten herstellen, die man

auf den Scanner legt (z. B. Tassen, Stifte, Scheren, Kleider usw.). Diese Methode, ein Bild zu beginnen, nimmt die Scheu vor dem erscheinungsgetreuen Abbild eines Gegenstandes, da dieses leicht zu produzieren ist. Ein weiterer Weg, der den Zugang zur ästhetischen Praxis ebnen kann, ist der Einsatz von digitalen Fotokameras. Die Aufnahmen tragen die gegenständliche Welt in die virtuelle Wirklichkeit des Computers hinein und bieten ein Bilder-Reservoir für die eigene digitale Bildherstellung. Ob persönliche Sehnsüchte oder gesellschaftliche Utopien, ob Horrorvisionen, Wunschvorstellungen oder Zukunftsträume – die digitalen Fotos und ihre Veränderung durch Collagieren und Montieren, Einfügen und Verschmelzen erlauben eine Vielzahl an Varianten, die individuellen Ausdrucksbedürfnisse zum Vorschein zu bringen (vgl. Abb. 6).

Mit der digitalen Bildbearbeitung werden darüber hinaus Einblicke in die Mechanismen und Strategien von Medienbildern (Werbung, Fernsehen, Zeitschriften) ermöglicht. Die Kinder und Jugendlichen können erkennen, dass Veränderungen an Medienbildern vorgenommen werden, ohne dass

sie rekonstruierbar wären. Außerdem kann deutlich werden, dass es gelingen kann, aktiv virtuelle Welten selbst zu gestalten.

Literatur

- Bofinger, Jürgen/ Lutz, Brigitta/ Spanhel, Dieter: Das Freizeit- und Medienverhalten von Hauptschülern. Eine explorative Studie über Hintergründe und Zusammenhänge. München 1999
- Kirchner, Constanze: Digitale Kinderzeichnung. Annotationen zum derzeitigen Forschungsstand. In: Kunst+Unterricht 246/247/2000
- Kunst+Unterricht Heft 230/231: Neue Medien – Computer und Kunstunterricht. Seelze 1999
- Kunst+Unterricht Heft 262: Schnittstellen – Computer experimentell. Seelze 2002
- Schwab, Jürgen/ Stegmann, Michael: Soziale Determinanten jugendlicher Computeraneignung. In: Zacharias, Wolfgang (Hg.): Interaktiv. Medienökologie zwischen Sinnenreich und Cyberspace. München 2000
- Shell-Studie: Jugend 2000, 2 Bde. Opladen 2000

Autorin:

Prof. Dr. Constanze Kirchner, Lehrstuhl für Kunstpädagogik, Universität Augsburg. Priv.: Hauptstr. 145, 65375 Oestrich-Winkel

Eigenverlag Dewald-Kraus-Schwiersch GbR

Neu erschienen !

Missgeschicke

Eine Sammlung erlebnispädagogischer Praxisfälle

54 Praxisfälle

berichtet von 24 erlebnispädagogischen Praktikern, Frauen wie Männer

Lernen geschieht – auch – durch Missgeschicke.

Missgeschicke sind nicht zwingend Fehler. Sie zeigen vielmehr häufig, wie verwickelt erlebnispädagogische Situationen sein können.

Die Beschäftigung mit Missgeschicken führt die erlebnispädagogischen Praktiker zusammen, denn Missgeschicke anderer können eigene Missgeschicke verhindern. Hier werden sie berichtet.

Und da Missgeschicke schlecht in Kategorien passen, mischen sich lustige, überraschende, schmerzhaft und auch schicksalshafte Begebenheiten.



zusammengestellt von
W. Dewald, L. Kraus
& M. Schwiersch
211 Seiten, 58 Photos,
23 Abbildungen, 16,90 €
Infos unter: www.praxisfaelle.de

Bestellungen an
EIGENVERLAG DEWALD-KRAUS-SCHWIERSCHE GbR

schriftlich

Im Lus 17
D-87459 Pfronten

e-mail bestellung@praxisfaelle.de



Herzlich Willkommen bei www.Praxisfaelle.de